

INFORMATION SHEET

Your Ref.: Q63117

Our Ref.: KN-50032 (US)

Country: Taiwan

Taiwanese Patent Publication No.: 302735

Taiwanese Patent Publication Date: April 11, 1997

Title: A game machine for performing game operation using content information regarding music recorded on a recording media

A concise explanation of relevance:

This citation discloses two embodiments. One relates to a boxing game. In this boxing game, when matching players set their CDs in the device, the device reads out TOC data from the respective CDs and convert the read TOC data into fighting data, including data on stamina and punch power, for the respective players (Fig. 3:S2 to S8). Based on the fighting data converted from the TOC data, game processing is performed (Fig. 4:S17).

The other embodiment relates to a tank battle game. Also in this game, as shown in Fig. 19, game data, including data on energy, attacking forces, and defense forces, is created from TOC data stored in a CD. Then, based on the thus obtained data on energy, attacking forces, and defense forces, respective players operate buttons to fight the matching player's tank.

FIG. 3

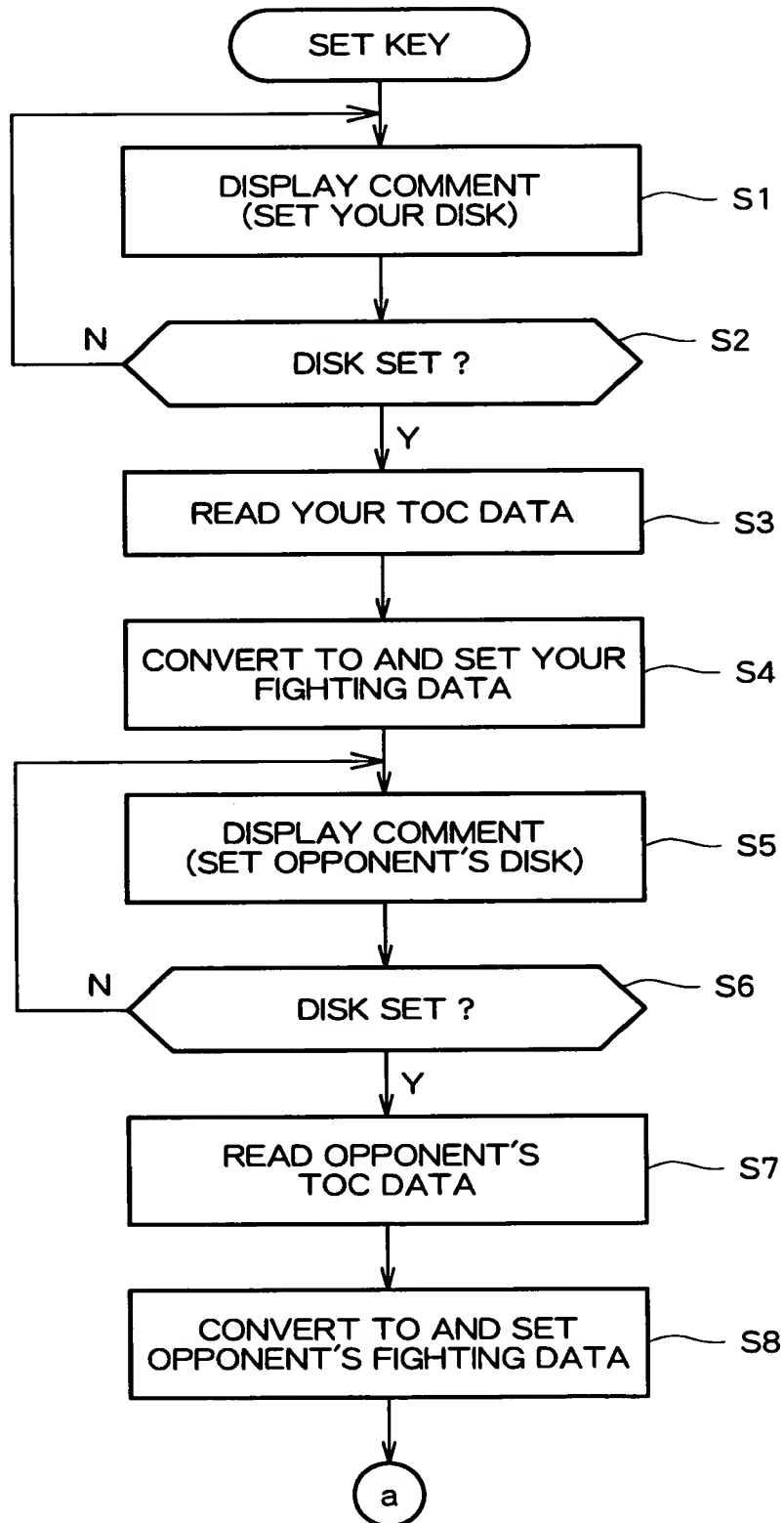


FIG. 4

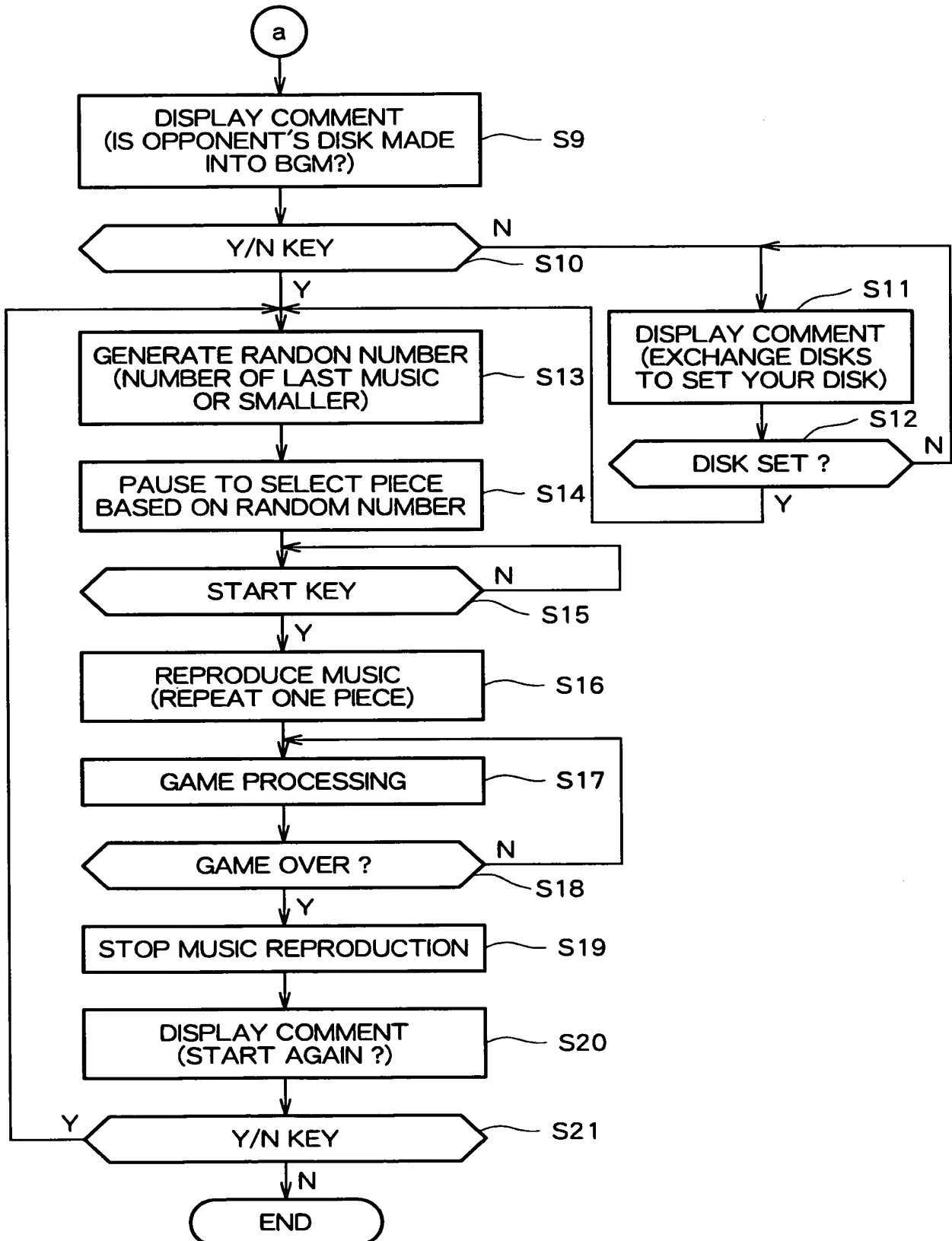
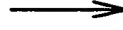


FIG. 19

TOTAL NUMBER OF MUSIC PIECES	N PIECES		
TOTAL TIME	Mt MINUTE	St SECOND	Ft FRAME
TIME OF LONGEST PIECE	Mmax MINUTE	Smax SECOND	Fmax FRAME
TIME OF SHORTEST PIECE	Mmin MINUTE	Smin SECOND	Fmin FRAME



ENERGY	$40 \times (Mt + St + Ft)$
ATTACKING FORCE	$20 \times (N + Smax + Fmax)$
DEFENSE FORCE	$40 \times (1 + Smin + Fmin)$

智慧財產局專利公報檢索系統－檢索結果

[注意事項][新的查詢][回上一頁]

第24卷第11期

專利種類：新型

公告編號：302735

公告日期：中華民國 86年04月11日

專利證號：123044

國際專利分類/IPC：A63F9/22

專利名稱：利用記錄有音樂資料之記錄媒體上之目次資料來實行遊樂動作之遊樂裝置
(一)

申請案號：82215485

申請日期：中華民國 81年10月06日

發明/創作人：古口悟 英敏男

發明/創作人地址：日本 日本

申請人：熱尾計算機股份有限公司

申請人地址：日本

代理人：何金塗

代理人地址：

優先權國家：

優先權日期：

優先權案號：

申請專利範圍：

1. 一種遊樂裝置，係利用記錄有音樂資料之記錄媒體上之目次資料來實行遊樂動作者，其特徵係具備：用於再生記錄有多數個以多數曲份之音樂資料做為既定資料並記錄有以對應於各曲之再生時間、總曲數及全曲之總再生時間之資料作為表示此多數個各個資料之記錄位置之目次資料之記錄媒體(CD，21)之再生裝置(22～32)；輸入藉前述之再生裝置所再生之前述目次資料並將作為前述目次資料之對應於各曲之再生時間、總曲數及全曲之總再生時間之資料中之一或該多數資料轉換為遊樂之基礎資料之轉換裝置(35，圖12)；記存前述轉換裝置所轉換之前述遊樂基礎資料之基礎資料記憶裝置(36)；記憶既定之程式之程式記憶裝置(36)；以及根據記存於前述基礎資料記憶裝置內之前述遊樂基礎資料及記存於前述程式記憶裝置內之前述遊樂程式以實行控制遊樂動作之控制裝置(35)；而將上述再生裝置，轉換裝置，基礎資料記憶裝置、程式記憶裝置及控制裝置收容於單一匣體內，並利用記錄有音樂資料之記錄媒體之再生所獲得之目次資料來執行遊樂動作者。
2. 如申請專利範圍第1項之遊樂裝置，其中前述記錄媒體是小巧磁碟，前述再生裝置係用於再生記錄於前述小巧磁碟之音樂資料，同時也再生前述目次資料，前述控制裝置係控制前述再生裝置，通常係利用前述再生裝置使音樂資料再生，俟收到指示遊樂開始之操作(設定鍵7)後實行控制前述遊樂動作。
3. 如申請專利範圍第1項之遊樂裝置，其中前述程式係關於第1人物及第2人物之對戰形

式之遊樂，

前述控制裝置係為獲得第1人物及第2人物各別所用之基礎資料而實行控制用於促使將第1及第2記錄媒體裝填於前述再生裝置之顯示動作(步驟S1，S5)。

4. 如申請專利範圍第1項之遊樂裝置，其中前述程式係關於第1人物及第2人物之對戰形式之遊樂，有關前述第1人物之程式係藉使用者之既定輸入操作而進行，而有關前述第2人物之程式係採用自動執行之方式。
5. 如申請專利範圍第1項之遊樂裝置，其中
前述控制裝置係於遊樂動作進行中檢出(34)藉前述再生裝置所再生之音樂資料之再生能級，並產生對應此再生能級之補正資料，而將此補正資料作為遊樂動作之補正值(步驟S66，圖13)使用。
6. 如申請專利範圍第1項之遊樂裝置，其中
前述控制裝置係於遊樂動作進行中控制前述再生裝置並將記錄於前述記錄媒體之多數曲份之音樂資料中之1曲按隨機數值選曲並予再生(步驟S14)。
7. 如申請專利範圍第6項之遊樂裝置，其中前述控制裝置係於遊樂動作進行中檢出藉前述再生裝置所再生之音樂資料之再生能級，並產生對應此再生能級之補正資料，而將此補正資料作為遊樂動作之補正值使用。

圖示簡單說明：

圖1示出本創作之遊樂裝置之一實施例之構成之斜視圖。

圖2示出圖1之實施例之內部電氣構成之方塊圖。

圖3係說明當操作圖1及圖2之實施例之設定鍵7時之動作之流程圖。

圖4係圖3之流程圖之連續。

圖5係說明圖4之步驟S17之遊樂處理之詳細之流程圖。

圖6係說明圖5之步驟S33之鍵操作信號處理之詳細之流程圖。

圖7係說明圖5之步驟S35之擊中處理判斷之詳細之流程圖。

圖8係小巧磁碟之程式區內之比次Q之構成之說明圖。

圖9係小巧磁碟之讀入區內之TOC資料之格式之說明圖。

圖10係讀入區及程式區之比次P，Q之變化之說明圖。

圖11係說明讀入區內之TOC資料之其他圖。

圖12係說明TOC資料及遊樂資料之關係之圖。

圖13係說明圖2之準位轉換部34之處理之圖。

圖14係說明圖1及圖2之顯示部2之構成之圖。

圖15係說明遊樂中之顯示部2之顯示例之圖。

圖16係說明操作圖1之防衛鍵8，打擊鍵10及擺動鍵9時顯示之變化之圖。

圖17係說明受對手側攻擊時之顯示之變化之圖。

圖18係為說明其他遊樂內容所示出之顯示部之構成之正面圖。

圖19係說明算出作其他遊樂內容時之能量，攻擊力，守備力之算出方法之具體例之圖。

圖式1 圖式2 圖式3 圖式4 圖式5 圖式6 圖式7 圖式8 圖式9 圖式10 圖式11 圖式12 圖式13 圖式14 圖式15 圖式16 圖式17

[注意事項][新的查詢][回上一頁]

第 2 圖

